

Dit is een voorbeeldpagina uit het boek "Films Maken", 11e druk.  
 Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QQleQ Dramaproducties.  
 ISBN 9789491416019.

# STEL...

Stel, je bent een talentvol filmmaker, maar je leeft in een tijd dat er nauwelijks geld of filmmateriaal voorhanden is.

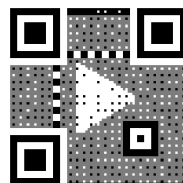
Vlak na de Eerste Wereldoorlog was er in de voormalige Sovjet-Unie een tekort aan alles, en zeker aan film. Maar een goed filmmaker, hoe werkloos ook, blijft met film bezig. Praat erover. Denkt erover. Ontwikkelt nieuwe theorieën.

Een van die noodgedwongen theoretici was een zekere Lev Kuleshov. Hij vroeg en kreeg een paar meter film van de sovjetautoriteiten om een paar van de theorieën die hij en zijn vrienden bedacht hadden, uit te proberen. Hij filmde een acteur die ernstig naar iets keek. Dit shot kopieerde hij drie keer, maar elke keer plakte hij er een ander shot voor: de eerste keer een bord pap, de tweede keer een doodkist met een dood kind erin en de derde keer een glimlachende jongedame.

Elk van deze drie versies werd aan een ander publiek vertoond. Elk publiek was het erover eens: deze man was een groot acteur. Het eerste publiek vond dat hij zo overtuigend hongerig kon kijken, het tweede dat de man zo oprecht droevig kon kijken, en het derde dat hij zo sereen verliefd kon kijken.

Deze ontdekking, het Kuleshov-effect, bracht een revolutie in de sovjet-filmerij teweeg. De montage, de volgorde van de shots, was minstens zo belangrijk als de inhoud van de shots. De kijker ziet niet wat er gebeurt, maar vooral wat hij *denkt* dat er gebeurt.

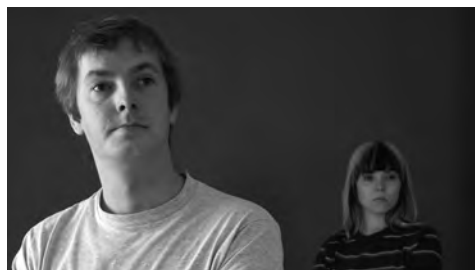
De belangrijkste les die een filmmaker kan leren, is dat het grootste deel van een film zich in het hoofd van de kijker afspeelt – en dat ook dat deel te regisseren valt.



[kijk.video/kuleshov](http://kijk.video/kuleshov)

**■ Beeld zegt meer dan duizend woorden! Zie je een QR-code als hierboven in dit boek? Richt de camera van je telefoon of tablet erop om een video te bekijken.**

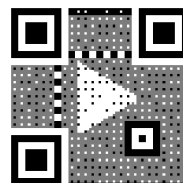
Op Android moet je wellicht een QR-app installeren, zoals Google Lens. Geen camera, werkt het niet, of wil je op je pc kijken? Je kunt ook het [kijk.video](http://kijk.video) adres in je browser intypen.



*Alleen de voorste man is scherp.*

*Extra lamp: meer licht, kleiner diafragma, meer scherptediepte: beide personen zijn scherp(er).*

op de ogen van iemand op precies vier meter afstand. Bij een open diafragma is dan bijvoorbeeld alles wat zich tussen de 3.75 en 4.25 meter afstand van de camera bevindt, scherp. Met een klein diafragma en meer licht, krijgen we een grotere scherptediepte – bijvoorbeeld alles tussen de twee en de zes meter. Als alles in je beeld scherp moet zijn, werk je dus liefst met veel licht en “gooi” je je diafragma dicht. Bedenk wel dat een beeld waarin alles scherp is, ook erg plat lijkt. Een onscherpe voor- of achtergrond geeft een illusie van diepte in je beeld. En dat ziet er filmischer uit. Dat kan dus een reden zijn om juist met een groot diafragma te werken.



kijk.video/scherpted

CAMERA

## Sluiterijd

Een andere manier om de hoeveelheid licht te bepalen, is door de sluitertijd (shutter speed). De sluitertijd is de tijd dat een film of de videochip belicht wordt, dus hoe lang er voor elk beeldje licht op de film of chip valt. Hoe langer de tijd, hoe meer licht er binnenkomt. Bij foto-



*Als alles scherp is, is je beeld ook 'platter'.*

Dit is een voorbeeldpagina uit hoofdstuk 1, Camera, van het boek "Films Maken".  
 Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QLeQ Dramaproducties.  
 11e druk, ISBN 9789491416019.

Dit is een voorbeeldpagina uit hoofdstuk 2, Het shot, van het boek "Films Maken".  
 Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QQleQ Dramaproducties.  
 11e druk, ISBN 9789491416019.

# Het shot

▶ De camera is de enige kans van de kijker om bij het gebeuren aanwezig te zijn. Als je je afvraagt waar de camera moet staan, bedenk dan waar je als kijker zou gaan staan om het optimaal te zien.

Dit hoofdstuk behandelt de basisprincipes van het in beeld brengen van een gebeurtenis of scène in een shot. Waar zet je de camera neer, wat voor kader neem je? Je zult merken dat je een en dezelfde gebeurtenis op heel veel verschillende manieren in beeld kunt brengen. Elke manier heeft zijn eigen betekenis. Zo kun je je voorstellen dat je tranen eerder opwellen bij een huilend weeskind waarvan het gezicht je beeldvullend, smekend aanstaart, dan bij een dat slechts ver weg, als een vaag stipje op je beeldscherm te zien is. De plek waar je de camera neerzet, zegt vaak net zo veel als wat er in beeld is. Hoe je iets filmt, vertelt vaak meer dan wát je filmt.



Groot totaal (LS)



Totaal (MLS)



Kneeshot



Medium (MS)



Medium close (MC)



Close-up (CU)



Kleine close



Extreme close-up (ECU)



Close-up



Het bekendste voorbeeld van een shot dat vragen oproept, is het inleidende shot van een POV. We zien iemand in een medium close ergens intens naar kijken. De vraag die de kijker zich direct (bewust of onbewust) stelt is: “waar kijkt hij naar?”



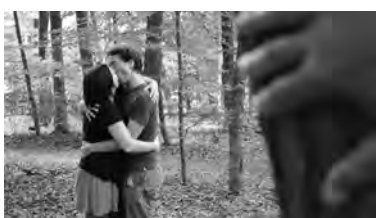
Als je een scène begint met de shot van een hand die een pistool pakt, is de vraag direct: “wie pakt dat pistool en wat is hij ermee van plan?” Als je te veel ruimte achter iemand laat in een one shot is de vraag: “wat gaat daar straks verschijnen?” Als je iemand laat aanbellen bij een onbekende deur, kun je hem rustig even laten wachten, terwijl het publiek zich afvraagt: “wie gaat er straks opendoen?” Als je echter de deur al eerder hebt gezien werkt het shot waarin de beller wacht niet. Tenzij het dringend is. Dan werkt het wel. Want dan is de vraag: “is hij wel thuis?”



*De betrapte minnaars.*



Zodra je je bewust wordt van de vragen die je oproept met je shots, zul je merken dat de volgorde van de shots heel belangrijk is. Kijk eens naar de foto's hiernaast. In het eerste voorbeeld zien we een soort POV, maar zonder inleidend shot. We zien een zoenend paartje. Door de hand vragen we ons af: *wie* is er aan het kijken? Een van de zoeners kijkt op. Wat ziet ze? Nu zien we de kijkende man. We hebben antwoord op beide vragen: het is haar man die de twee geliefden betrapt.



Neem nu de andere volgorde. Nu zien we de kijkende man als eerste. De vraag die dan gesteld wordt is: “wat ziet hij?” In het tweede shot krijgen we antwoord: hij ziet zijn vrouw met een ander zoenen. De vraag die zich dan opdringt is: “gaat hij weg of zullen ze hem zien?” In shot 3 komt het antwoord: ze zien hem.



*De bedrogen echtgenoot.*

Merk op dat het om dezelfde shots gaat, maar dat ze toch een heel ander verhaal vertellen. (Had ik u al eens voorgesteld aan de heer Kuleshov?) Het eerste is het verhaal van de betrapte minnaars. Hen zien we het eerste, en we stellen vragen uitgaand van hen: “door wie worden ze begluurd?” Het tweede is het verhaal van de bedrogen echtgenoot – de vragen die we onszelf stellen zijn vragen die hem aangaan: “wat ziet hij, wat gaat hij doen, wordt hij ook gezien?”

# Geluidscontinuïteit

Voor beeld en geluid geldt hetzelfde: als we de losse shots uit een scène achter elkaar zetten, willen we het idee hebben dat er een geheel ontstaat. We willen continuïteit suggereren. Zeker in speelfilms. In documentaires zal dat niet altijd lukken en is het daarnaast afhankelijk van de stijl. Sommige documentairemakers willen juist expliciet laten zien dat alles in stukjes is gehakt en streven dus geen continuïteit na. Als je in de montagekamer mooi continu geluid in je scène wilt kunnen monteren, moet je op de set het volgende in de gaten houden.

## Ongewenste bijgeluiden

Als je als geluidsman tijdens een opname ergens in de achtergrond een vliegtuig of een motor voorbij hoort komen, zul je in de meeste gevallen moeten eisen dat het shot over gedaan wordt.<sup>40</sup> Misschien denk je: ik laat dat vliegtuig gewoon in de scène zitten, dat is alleen maar realistisch. Klein probleem is dan dat degene die de montage doet je persoonlijk de nek komt omdraaien. Stel, je hebt een dialoog in een fictiefilm, waarbij je telkens de sprekende in beeld wilt hebben. Je kunt je voorstellen wat je krijgt als je dat monteert:

Hylke ( <i>begeleid door vliegtuig</i> ):	Ik hou van je.
Maria ( <i>plots in stilte</i> ):	Ik ook van jou.
Hylke ( <i>weer met vliegtuig</i> ):	Ik blijf je eeuwig trouw.
Maria ( <i>plots weer in stilte</i> ):	Ik jou niet, want ik ben tenslotte een levenslustig meisje.

Je kunt je hetzelfde voorstellen bij achtergrondmuziek in een café. Als je een dialoog opneemt met achtergrondmuziek, krijg je die dialoog nooit meer gemonteerd – of je moet van absurde achtergrondmuziek houden.

Pas dus goed op met achtergrondgeluiden. Als je achtergrondgeluid in je scène hebt dat je tegelijk met het directe geluid opneemt, dan moet dit geluid in alle shots van de scène constant en continu zijn, anders kun je het niet aan elkaar monteren. Verkeer op een drukke autoweg iets verderop is waarschijnlijk continu genoeg om in de montagekamer aan elkaar te snijden, een middeldrukke provinciale tweebaansweg is daarentegen rampzalig. Als er op de set niet-constante bijgeluiden zijn, en deze zijn niet te omzeilen door bijvoorbeeld richtmicrofoons, dan moet je als eerste de locatiemanager ontslaan, en vervolgens de hele scène in één shot opnemen, met mogelijk inserts zonder geluid. Je kunt natuurlijk ook nasynchronisatie overwegen.

■ **Gewenste achtergrondgeluiden moet je los van het beeld opnemen, en achteraf in de scène monteren.**

<sup>40</sup> Alleen als het geluid achteraf nagesynchroniseerd of bijgemaakt kan worden, kun je ervoor kiezen het shot niet over te doen. Daarom is het als geluidsman niet onverstandig om, als je geluid niet helemaal OK is, niet gelijk "stop!" te brullen – de opname is misschien nog bruikbaar zonder geluid.

Een punt van aandacht zijn de schaduwen. Zelfs al zitten je personages in een huiskamer met vier schemerlampen, een tv en een lamp boven de tafel: probeer hooguit één duidelijke schaduw te laten zien. Meer schaduwen leveren een onverzorgd plaatje op en leiden af, zelfs al kloppen die schaduwen met de natuurlijke lichtsituatie. Met meerdere lampen zijn er bijna altijd meerdere schaduwen, maar zorg dat ze niet opvallen. Gebruik daarvoor zachter licht en invullicht.

### Bewegende personen uitlichten

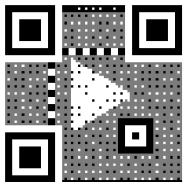
Bewegende personen licht je uit op hun belangrijkste punten, dus meestal daar waar ze stilstaan. Dat geldt zowel voor totalen als voor closer shots. Tussen die lichte punten is het mooi om licht en donker elkaar te laten afwisselen. De mensen worden dan al lopend nu weer eens donker, dan weer licht. Uiteraard moet dat wel kloppen bij de sfeer van de locatie en de scène.

### Ooglicht

Een in beginnersfilms vaak verwaarloosde lamp is het *ooglicht*. Dat is een lamp die uitsluitend dient om een lichtpuntje in het oog van de acteur te krijgen. Soms lukt het al met een zaklantaarn, maar het liefst gebruik je een grote, zachte lichtbron. De reflectie van de lamp geeft een wit puntje in de ogen, wat een effect van "diepe" of vochtige ogen geeft. De acteur krijgt er meer uitstraling door en het publiek wordt als vanzelf meer emotioneel bij hem betrokken. Het ooglicht is daarom onmisbaar bij huilscènes. Uiteraard is een ooglicht weinig zinvol bij grote totalen.

### Natuurlijk licht gebruiken

De zon is de meestgebruikte lichtbron in film. Zoals gezegd kun je de zon natuurlijk als key gebruiken, maar ook, via natuurlijke reflecties of via een reflectiescherm, als fill. Sterker nog, als je een zonnige dag hebt, zijn de slagschaduwen vaak zo sterk, dat je wel moet. Uiteraard kan een reflectiescherm ook voor tegenlicht zorgen, en zo je acteurs losmaken van de achtergrond.



kijk.video/buiten

Het voordeel van een goed reflectiescherm (of plaatje piep, of gewoon een stuk wit karton) is dat je ook kunt



Zonder en met ooglicht.



Invullicht van de zon door reflectiescherm.

Boven: geen invullicht;  
Midden: reflectiescherm op enige afstand;  
Onder: reflectiescherm dichtbij.

we het “luisteren”, omdat luisteren een actieve daad is, terwijl het bredere “waarnemen” passief is. Acteurs vergeten soms dat alles wat hun personage overkomt, nieuw en onverwacht moet zijn. Ze zijn te veel bezig met hun tekst, hun subtekst, hun doel of hun haar. Als de regisseur dan ook nog te veel met de camera en de mise-en-scène bezig is, krijg je een onnatuurlijke scène waarin de teksten voorgelezen lijken. Hoe lastig zijn eigen rol ook is, of hoe heftig zijn eigen woorden ook zijn, de tekst en daden van zijn medespeler moet uiteindelijk belangrijker voor de acteur zijn dan die van hemzelf! Hij moet altijd blijven reageren op wat er om hem heen gebeurt. En wat er om hem heen gebeurt moet hem *raken*. Daarmee bedoel ik niet dat hij emotioneel of huilerig hoeft te worden, maar dat het *iets met hem doet*. Hoevéél hij geraakt wordt, is afhankelijk van wat er gebeurt; en in hoeverre hij laat zien dat hij geraakt wordt, al helemaal. Het kan bij beginnende acteurs soms helpen om te laten zien hoe eenvoudig het is om je te laten raken, en dat je door álles geraakt kan worden, zelfs door een simpel “hallo”:

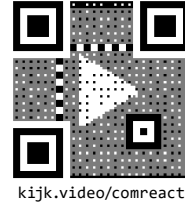
“Hallo!”  
 “Jonathan!!! Je leeft nog!!!”

De overgang tussen nietsvermoedend op de bus staan wachten en het totaal verbijsterd zijn na het “hallo” is het schoolvoorbeeld van reageren en je laten raken. Als je hoofdpersonage nu denkt Jonathan vermoord te hebben, maar deze blijkt de moordaanslag overleefd te hebben, wordt het nog veel interessanter:

“Hallo!”  
 “... Hoi.”

De acteur wordt eerst geraakt door de ontdekking dat Jonathan in leven is, en dat zijn snode plan dus mislukt is, maar beseft ver-

volgens dat zijn verbazing een schuldbekenenis is. Hoewel zijn innerlijke reactie niet heftiger zou kunnen zijn, probeert hij er niets van te laten zien. In komedies kun je vaak dat interne proces helemaal op het gezicht van de mislukte moordenaar aflezen, maar als je de instructie geeft dat na de eerste schrik een simpele korte stilte voor “hoi” volstaat, krijg je waarschijnlijk een realistischer en mooiere ketting van reacties te zien.



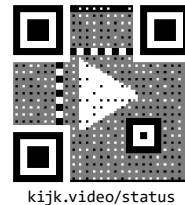
kijk.video/comreact

Een stap die veel acteurs overslaan is het *beseft of verwondering*. Als er tegen een personage wordt gezegd: “de oorlog is uitgebroken”, zijn acteurs geneigd direct te reageren. Dat ziet er niet natuurlijk uit. De reactie is vaak te snel. Een reactie begint met het laten doordringen van wat er zojuist is gezegd. Het helpt om de acteur te instrueren in zijn hoofd de boodschap die hij zojuist kreeg letterlijk te herhalen. Laat hem letterlijk “De oorlog is uitgebroken?” denken. En dan pas zijn tekst.

Luisteren – realisatie – reactie.

### Status

Een tweede manier om aan een overtuigender interactie te werken is door middel van *status*. Onder “status” verstaan we in drama de psychologische machtsverhouding tussen mensen. Een koningin heeft typisch een hoge status, passend bij haar maatschappelijke positie. Maar dat hoeft niet. Status in drama hoeft niets met de maatschappelijke status te maken te hebben. Een slaaf kan een hoge status hebben (SPARTACUS) terwijl zijn meester een lage status heeft – en een zweep om die te compenseren. Tussen vrienden is het statusverschil vaak ge-



kijk.video/status

Dit is een voorbeeldpagina uit hoofdstuk 8, Regie fictie, van het boek "Films Maken". 11e druk, ISBN 9789491416019.  
 Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QQleQ Dramaprodukties.

## Een camera als publiek

Is acteren voor de camera anders dan acteren op het toneel? Ja. Want film heeft Kuleshov (zie pagina 011 en pagina 091). Onze favoriete Rus toonde al haarfijn aan dat wat een acteur speelt, verbluffend weinig te maken kan hebben met hoe het publiek hem ziet. Regel één voor een acteur is dan ook:

■ ■ **Jouw beste spel en wat het shot nodig heeft zijn vaak twee compleet verschillende dingen.**

Soms wil een regisseur dat je binnen komt lopen, een knik geeft, en weer wegloopt. Dan doe je dat. Al weet je niet waarom, al weet je niet wat voor een emotie je personage zou moeten hebben, of waarvoor het shot gebruikt gaat worden. Dat zijn allemaal zaken die uiteindelijk door de editor, de regisseur en Kuleshov samen worden bepaald. Je moet er dus op vertrouwen dat als de regisseur zegt dat het goed is, het dan ook werkelijk goed is. Dat jij zo graag een traan eruit wilde persen wat net niet lukte, is waarschijnlijk irrelevant.

Op toneel moet een acteur anderhalf uur vol maken. Een spanningsboog creëren, een opbouw maken. Dat gebeurt bij film in de montagekamer. Bij de meeste televisieseries en veel films wordt daarom zelfs niet eens vooraf gerepeteerd, wat bij toneel natuurlijk ondenkbaar is. In film speel je kleine stukjes. Dat zorgt ervoor dat filmacteren in veel aspecten veel technischer is dan toneelacteren.

Daarnaast kan de camera veel dichterbij je huid zitten. Zodra jij in beeld bent, zeker in een single shot of in een over the shoulder, dan heb je een solo te acteren. Al is je tegenspeler aan het spreken, de camera staat op jou gericht dus iedereen kijkt naar jou. Tenminste – als er iets te zien is dat interessant genoeg is. Want anders kun je er zeker van zijn dat het shot wordt weggegooid. Het publiek betaalt en wil dus iets interessants zien. Op toneel kun je als acteur – samen met het publiek – naar je sprekende tegenspeler kijken en wachten tot het jouw beurt is om wat te doen of te zeggen. Dat is niet goed acteren, maar het stoort niet, want iedereen heeft de keuze en kijkt dus naar de meest interessante acteur. Bij film wordt die keuze door de editor gemaakt, dus als je niet interessant genoeg bent om naar te kijken, wordt het shot niet gebruikt. Zelfs al ben je aan het praten. Als je medeacteur mooi reageert in zijn luistershot, zal hij vaker en langer in beeld zijn dan jij tijdens je eigen teksten!

## Jij bent het personage

Een ander gevolg van het feit dat de camera zo dicht op je huid zit, is dat je eigenlijk maar één soort personage kunt spelen, zeker als het om realistische personages gaat (dus niet om typetjes). Jezelf. De camera is meedogenloos. En ziet dus jou. Jouw intrinsieke reacties, jouw typische maniertjes, jouw manier van kijken. Er is geen afstand, zoals in het theater, waarmee je veel kunt verbloemen. Daar is niets mis mee. Jack Nicholson is ook altijd heel herkenbaar Jack Nicholson, met vaak dezelfde maniertjes – maar hij blijft een acteerkanon en feest om naar te kijken. Natuurlijk zijn er uitzonderingen te vinden. John Malkovich, Meryl Streep, Johnny Depp, Philip Seymour Hoffman, Daniel Day Lewis en Billy Bob Thornton zijn

Dit is een voorbeeldpagina uit hoofdstuk 9, Acteren voor de camera, van het boek "Films Maken". 11e druk, ISBN 9789491416019.  
Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QQleQ Dramaprodukties.



Dit is een voorbeeldpagina uit hoofdstuk 10, Scenario en regie documentaire, van het boek "Films Maken". 11e druk, ISBN 9789491416019.  
Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QQleQ Dramaproducties.

# Scenario en regie documentaire

▶ De titel van dit hoofdstuk roept direct al vragen op. Bij een documentaire zet je toch de camera bij interessante gebeurtenissen neer en dat plak je dan toch achteraf aan elkaar? Als je van tevoren kunt opschrijven wat er in je documentaire zit, is het toch geen documentaire meer?

Het antwoord daarop is: ja en nee. Ja, er zijn documentaires die gemaakt worden, deels of volledig, vanuit een exact scenario. Bijvoorbeeld reconstructies van gebeurtenissen of biografieën. Voorbeelden daarvan zien we dagelijks op National Geographic Channel en Discovery Channel. Hoe een dramatisch vliegtuigongeluk heeft kunnen gebeuren, of hoe een moord door de politie werd opgelost. Maar er zijn ook documentaires over bijvoorbeeld het leven van een bekende Nederlandse levensliedzanger, waarbij weinig of niets van tevoren gepland kan worden. En toch is ook daar een "scenario" voor: het treatment. Hoe zit dat?

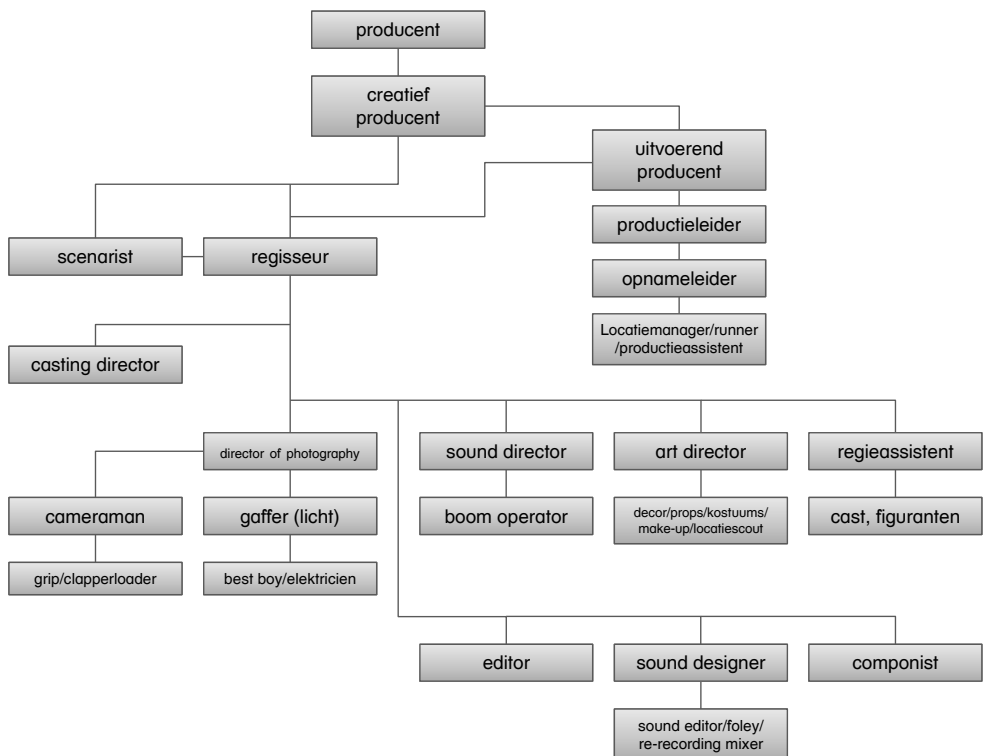
Het maken van een documentaire bestaat uit:

1. Een basisidee
2. Research
3. Het plannen van visueel bewijs dat opgenomen moet worden
4. Het visueel bewijs herkennen en opnemen op het moment dat het gebeurt
5. Het opgenomen materiaal selecteren en structureren tot een visueel pleidooi

tieve voorbereiding van de productie. De creatief producent begeleidt en stuurt dat proces intens. Hij denkt mee, is zeer kritisch, luistert naar de meningsverschillen tussen scenarist en regisseur, bemiddelt, hakt knopen door, brengt ideeën aan, schrijft desnoods mee aan het scenario, of hij stelt voor met zijn drieën een weekend op Schiermonnikoog te gaan zitten om schrijfkilometers te maken, zonder afleiding van huilende baby's en andere persoonlijke of zakelijke besommeringen.

Uiteindelijk maakt de regisseur de film. Maar waar de regisseur meestal "naar binnen" kijkt (hoe maak je een zo mooi mogelijke film) kijkt de creatief producent ook naar "buiten": sluit de te maken film aan bij het budget en bij publiek dat ik wil bereiken?

Wat de precieze taak van de creatief producent is, is erg afhankelijk van het soort film. Als het om een meer artistieke film of auteursfilm gaat (een film waar de regisseur ook het scenario schrijft en die alleen door hem gemaakt zou kunnen worden omdat hij met een sterk persoonlijke stijl werkt), dan is hij meer sparring partner van de regisseur, een facilitator en begeleider. De regisseur is immers het artistieke hart van de film.



*De hiërarchie op de set. In de werkelijkheid is de hiërarchie meestal niet zo strikt en worden taken samengevoegd.*

Dit is een voorbeeldpagina uit hoofdstuk 11, Productie, van het boek "Films Maken". 11e druk, ISBN 9789491416019.  
Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QLeQ Dramaprodukties.

de gaten worden gehouden. Je zult dan in de montage veel meer mogelijkheden tot matches vinden.

### Aandacht sturen

Je kunt het principe van het aandachtspunt ook gebruiken om de aandacht van de kijker te sturen. Als je een schijnbaar onbelangrijk detail wilt benadrukken, kun je het laten voorafgaan door een shot waar het aandachtspunt precies op de plek zit, waar in het nieuwe shot dat detail zit; de ogen van je publiek zijn dan immers nog gericht op die plek. Zo ziet het publiek in het bovenstaande voorbeeld van de slechte match na de shotwissel in eerste instantie het schilderij.

### Beeld uit trekken

Om soepel te kunnen snijden, kun je ook het aandachtspunt het beeld uit "trekken". Op het moment dat je heldin het kader uitloopt, is het aandachtspunt ook uit beeld en op dat moment kun je naar zo'n beetje alles snijden. De kijker moet zich dan weliswaar heroriënteren, maar hij heeft dat van tevoren zien aankomen en is daar dus klaar voor. Je kunt ook snijden naar een "leeg" beeld waar iemand in komt lopen: dan trek je het aandachtspunt het beeld juist in. Bij de vraag wanneer te snijden, let je dus op het aandachtspunt. Is het niet te matchen, dan is het misschien het beeld uit te trekken. Proefondervindelijk blijkt dat je het soepelste snijdt precies ná het laat-



*Blikrichting klopt niet: dit snijdt niet lekker. Als ze naar hem kijkt kan ze niet plots naar het boek kijken.*



*Met een cutaway ertussen passen ze wel. (Het boek moet wel een rol spelen in de scène.)*



*Zijn arm klopt niet, maar dit is een continuïteitsfout die het publiek niet ziet. De arm heeft namelijk geen aandacht.*

Dit is een voorbeeldpagina uit hoofdstuk 12, Montage, van het boek "Films Maken". 11e druk, ISBN 9789491416019.  
Meer info: [www.filmmaken.nl](http://www.filmmaken.nl). © 2019 QQleQ Dramaproducties.

## Actiescènes

Wie actiescènes zoals botsingen, ontplofingen en vechtpartijen wil regisseren, moet vooral goede actiescènes uit bestaande films bestuderen. Bekijk ze keer na keer, liefst zonder geluid. Ook vertraagd en beeld voor beeld. Wie dat doet, zal al snel ideeën krijgen voor zijn eigen actiescènes.

Wat je in ieder geval zult zien is, dat er vrijwel altijd met een enorm snelle decoupage wordt gewerkt. Korte shots wisselen elkaar snel af. Veel van die shots zijn (medium) close en/of anderszins subjectief om de impact te vergroten. Soms is wat er in zo'n kort shotje te zien is, niet eens herkenbaar. Het geluid en Kuleshov maken samen dat de kijker weet waar het over gaat, zelfs als het beeld alleen maar uit een vage beweging bestaat. Als je het geluid uitzet, ziet de actie er plotseling een stuk minder samenhangend uit.

Het voordeel van die korte shots is tweërlei: ten eerste gaat alles snel en maakt het de actie dus erg dynamisch. Ten tweede scheelt het een hoop praktische rompslomp. Een auto-ongeluk bestaat uit allerlei shots van bijvoorbeeld voeten op rempedalen, koplampen die iemand verblinden, schrikkende gezichten, een auto die uitwijkt, een auto die er rakelings langs gaat, een auto die op een boom afrijdt, een airbag die uitklapt... Al die shots zijn relatief simpel te maken. De shots met enig gevaar, zoals de auto's die vlak langs elkaar rijden en de auto die op de boom afrijdt, kun je veilig maken door langzaam te rijden en de shots in de montagekamer te versnellen, mits er in de achtergrond niet net een wandelaar voorbijloopt. De impact van de auto op de boom kun je met geluid nabootsen. Als je vlak daarvoor de auto met grote vaart (in de montagekamer versneld) tot 20 centimeter voor een boom hebt zien rijden, weet je dat die niet meer kan remmen en geloof je de impact onmiddellijk.

Een goede actiescène vergt minutieuze planning. Als (een deel van) de actie maar één keer uitgevoerd kan worden (een botsing waarbij een auto schade oploopt), film je met meerdere camera's. Hoe dan ook is een duidelijk storyboard een vereiste. Zie voor een voorbeeld uit de film VET HARD! de volgende pagina's. Je moet heel goed nadenken over wat je allemaal laat zien, hoe je met je decoupage snelheid en impact kan suggereren die er in het echt helemaal niet is (veiligheid eerst!), en dat het ook nog allemaal continu lijkt. Elk shot moet je van tevoren vastleggen, want op de set improviseren is uitermate lastig en geeft nooit zo'n goed resultaat als een minutieus uitgewerkt storyboard waarbij je op papier meerdere varianten hebt uitgetoet. Natuurlijk is het uitstekend om op de set ook nog extra shots te schieten als je op nieuwe ideeën komt. In de montage kan elk shot, ook elk mislukt shot, bruikbaar of zelfs onmisbaar blijken. Draai altijd meer shots dan je denkt nodig te hebben.

Actiescènes zijn soms bijna videoclipps wat betreft stijl. Mede dankzij regisseurs als John Woo wordt er tegenwoordig lustig gespeeld met cameraposities, de as en de tijd. Je kunt daarbij denken aan slow motion, stukken actie die herhaald worden vanuit verschillende gezichtspunten, camera's die meedoen aan de choreografie van de actie, en bewust extreem over de as gaan. Toch zijn dat technieken die je als beginnende filmmaker niet gelijk moet willen gebruiken. Het is al moeilijk genoeg een actiescène tot één continu geheel te krijgen waar de kijker ook echt in meegaat. Als je een aantal keren een actiescène *straight* gedecoupeerd en geschoten hebt, en je krijgt het gevoel te pakken, kun je gaan spelen met de stijl.

## Stunts

Stunts laat je over aan specialisten. Dat zijn dus stuntmensen en de mensen van de